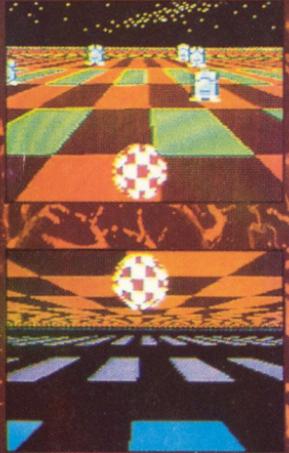


COSMIC CAUSEWAY

TRAILBLAZER II



ENGLISH AND GERMAN
INSTRUCTIONS INCLUDED

ANOTHER PRODUCT FROM



**PRISM
LEISURE
CORPORATION**

MADE IN ENGLAND

When we brought you TRAILBLAZER, we pushed your reflexes to the limit. That was your training ... now here is the **REAL** challenge. Retaining all the breathtaking speed and exhilaration of Trailblazer, COSMIC CAUSEWAY packs in more exciting new features than you could ever wish for. Thunder along 24 perilous new courses, negotiating the obstacles and aliens along the way, collecting credits to improve your chances.

© Mr. Chip Software Ltd.
© 1987 All rights reserved.
Unauthorised copying, lending or
resale by any means strictly prohibited.
Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423

GREMLIN

COSMIC CAUSEWAY

GREMLIN

CBM 64/128

CBM 64/128

GREMLIN

CBM 64/128

STEEZLER



(TRAILBLAZER II)

COSMIC CAUSEWAY

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

Cassette: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

Disk: Insert disk into drive. Type **LOAD**.8,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

When we brought you **TRAILBLAZER**, we pushed your reflexes to the limit.

That was your training ... now here is the **real** challenge.

Retaining all the breathtaking speed and exhilaration of Trailblazer, **COSMIC CAUSEWAY** packs in more exciting new features than you could ever wish for.

Thunder along 24 perilous new courses, negotiating the obstacles and aliens along the way, collecting credits to improve your chances.

Cosmic Causeway comprises of 24 levels in six sections. At the end of each section, you will encounter a dragon which you must repeatedly shoot to destroy, while avoiding the fireballs it spits. Any time remaining at the end of each level will be carried forward to the next one. However, on completion of each section, your remaining time will be converted into bonus points.

Colliding with the shimmering white disks will award you between one and three credits, which you can then spend on **ICON** features. These are:-

Score x 3 Multiples your present score by 3 2 credits

Roll on ceiling Where there is one! 3 credits

Cyan deactivate Makes cyan squares behave like brown ones. 3 credits

Purple deactivate Allows you to roll over purple squares 4 credits

Turbo Gives you great speed. If your speed is great enough you can smash through walls. 5 credits

Shield Collision with aliens will not throw you off course, but will destroy them and gain you points. 6 credits

Roll over holes Lets you do just that! 7 credits

Time retarder Slows the timer to half speed 7 credits

TYPES OF SQUARE

Brown Safe square

Grey Marks the end of a level. This is where you can select your icons. The timer will not start until you leave this area.

Blue Bounce you in the air.

Green Speeds you up.

Red Slows you down.

Purple Bounces you backwards down the course.

Cyan Reverse the left/right controls. On higher levels, some red squares behave like cyan ones.

Black Into the abyss – avoid these!

SCORING

1 point per square.

DRAGONS – 1000 to 5000 points.

ALIENS – 50 to 200 points.

TARGETS – 200 to 500 points.

END OF LEVEL BONUS – depending on time

END OF SECTION BONUS – depending on time.

END OF GAME BONUS – WOW!!!!

CONTROLS

Joystick in PORT 1 or:-

1 – FASTER/FIRE

2 – SLOWER

CTRL – LEFT

2 – RIGHT

SPACE – JUMP

SHIFT LOCK – MUSIC ON/OFF



These icon features last for one level only. Select the icon you want at the start of the level by pressing **FIRE** when your desired icon lights up. Aliens can be shot by pushing the joystick forward. However, obstacles such as trees, boulders, etc., cannot be shot and must be avoided. Points are gained for colliding with 'Targets', but not for shooting them. As you travel down **COSMIC CAUSEWAY** you will encounter walls with one of three types of doorway through which you must pass. Some doors open and close all the time, some open only as you approach and some will begin to close as you approach.

(TRAILBLAZER II)

COSMIC CAUSEWAY

LADEANLEITUNGEN

CBM 64/128

Kassette: Kassette in den Rekorder einlegen. Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken. Die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

Diskette: Diskette ins Laufwerk einlegen. Den Befehl **LOAD**.8,1** eingeben und **RETURN** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programs.

ANWEISUNGEN

Als wir Ihnen **TRAILBLAZER** brachten, haben wir Ihre Reflexe bis zum Außersten gefordert.

Das war Ihr Training, hier ist nun die wirkliche Herausforderung.

COSMIC CAUSEWAY bewahrt die atemberaubende Geschwindigkeit und Hochstimmung enthalt aber noch aufregendere neue Merkmale, als Sie es gewusst haben.

Dortmeln Sie über 24 gefährliche Kurse, überwinden Sie Hindernisse und ausserirdische Wesen auf Ihrem Weg, sammeln Sie Gutschriften, die Ihre Chancen verbessern.

COSMIC CAUSEWAY besteht aus 24 Ebenen in sechs Abschnitten. Am Ende eines jeden Abschnitts werden Sie auf einen Drachen stoßen, den Sie unentwegt besiegen müssen, um ihn zu zerstören, während Sie seinem Feuerstrom ausweichen müssen. Die Zeit, die am Ende einer Ebene übrigbleibt, wird für die nächste Ebene gutgeschrieben. Abreicher der Vervollständigung eines Abschnitts wird die übriggebliebene Zeit Bonuspunkte umgewandelt.

Der Zusammenstoß mit schlimmenden weißen Scheiben wird Ihnen zwischen 1 und 3 Gutschriften einbringen, das Sie für **ICON**-Merkmale ausgeben können.

Diese sind:

Punktzahl x3 Ihre gegenwärtige Punktzahl auf einer Ebene wird mit drei multipliziert. 2 Gutschriften

An der Decke rollen Wenn es eine gibt! 3 Gutschriften

Hellblau wird entschärft Veranlaßt hellblaue Quadrate, wie braune zu reagieren. 3 Gutschriften

Violett wird entschärft Erlaubt Ihnen, über violette Quadrate zu rollen. 4 Gutschriften

Turbo Gibt Ihnen große Geschwindigkeit. Wenn Ihre Geschwindigkeit groß genug ist, können Sie durch Wände brausen 5 Gutschriften

Schild Zusammenstoß mit außerirdischen Wesen wird Sie nicht vom Kurs abbringen, sondern sie zerstören und Ihnen Punkte einbringen. 6 Gutschriften

Über Löcher rollen Laßt uns nur das tun! 7 Gutschriften

ZELTVERZÖGERER

Verlangsamt den Zeitmesser auf halbe Geschwindigkeit

7 Gutschriften

Diese **ICON**-Merkmale gelten nur für eine Ebene. Wählen Sie das **ICON**, das Sie wollen am Start auf der Ebene aus, indem Sie **FIRE** (Feuer) drücken, wenn ihr gewünschtes **ICON** auftaucht.

Außerirdische Wesen können abgeschossen werden, wenn Sie den Joystick vorwärts schieben. Hindernisse wie Bäume, Felsblöcke usw., können jedoch nicht abgeschossen werden und müssen vermieden werden. Punkte können für Zusammenstoß mit Zielen gewonnen werden, aber nicht für Ihre Abschüsse.

Wenn Sie den **COSMIC CAUSEWAY** entlangfahren, werden Sie auf Mauern mit drei verschiedenen Arten von Toren treffen, die Sie passieren müssen. Einige Tore öffnen und schließen sich immerzu, einige öffnen sich nur, wenn Sie sich nähern und einige werden sich schließen, sobald Sie sich ihnen nähern.

QUADRATARTYPEN

Braun Sicheres Quadrat

Grau Zeigt das Ende einer Ebene an. Dann können Sie Ihre **ICON**s auswählen. Der Zeitmesser wird nicht starten, bis Sie die Gebiet verlassen haben.

Blau Wirft Sie in die Luft.

Grün Vergrößert Ihre Geschwindigkeit.

Rot Verlangsamt Ihre Geschwindigkeit.

Violett Wirft Sie zurück auf dem Kurs.

Hellblau Links/Rechts Kontrolle ist seitenvorkehr. Auf höheren Ebenen werden einige der roten Quadrate wie die Hellblau reagieren.

Schwarz In den Abgrund – vermeiden Sie diese!

WERTUNG

1 Punkt pro Quadrant.

DRACHEN – 1000 – 5000 Punkte

AUßERIRDISCHE WESEN – 50 – 200 Punkte

ZIELE – 200 – 500 Punkte

BONUS FÜR DAS ENDE DER EBENE – von der Zeit abhängig.

BONUS FÜR DAS ENDE DES ABSCHNITTS – von der Zeit abhängig.

BONUS FÜR DAS ENDE DES SPIELS – WOW!!!!

KONTROLLEN

Schließen Sie den Joystick an den Port 1 oder:

1 – SCHÄFFLER/FEUERN

2 – LANGSAMER

CTRL – LINKS

2 – RECHTS

LEERTASTE – SPRUNG

SHIFT LOCK TASTE – MUSIK AN/AUS

